

Sniper Cup

Gara Sperimentale di Tiro con Fucili di Precisione

La gara si terrà presso il campo di tiro **Le Tre Piume**:

Centro sportivo Le Tre Piume

Via Costanze ,10 35021 Agna - Padova

- Phone: **(+39) 0499515388**
- Email: info@letrepiume.it

Date e orari di gara:

- **Venerdì 30 Giugno 2017** - dalle **8.30** alle **13.30**
14.00 alle **18.00** un turno ogni ora;
- **Sabato 1 Luglio 2017** - dalle **8.30** alle **13.30** un turno ogni ora;

Requisiti:

- **Tutti i partecipanti DEVONO aver ben note le tarature dell'arma utilizzata a 100 e 200 m.**
- **L'arma utilizzata sarà UNICA e DOVRA' essere dotata di bipiede ad eccezione della categoria Semiauto per la quale verrà fornito un appoggio dalla Direzione di Gara.**

Non sarà possibile eseguire nessuna taratura sul posto e sarà possibile utilizzare una sola arma.

OneShot!!!

Categorie – armi e munizioni:

1)Sniper:

La gara consta di 12 esercizi (6 a 100 m e 6 a 200 m), per un totale di 50 colpi. Tra un esercizio e l'altro verranno date le istruzioni per l'esercizio successivo.

In questa categoria è obbligatorio avere al seguito ed utilizzare un bipede durante la gara.

Il caricamento dell'arma tranne nel primo esercizio a 100 e 200 m sarà a scelta del tiratore.

Il raffreddamento delle canne sarà garantito dalle pause tra un esercizio e l'altro e da una pausa più lunga alla fine dei primi 25 colpi.

Sono ammesse tutte le armi a canna rigata, ad otturatore girevole scorrevole, a percussione centrale, senza limitazione di peso, calibro e ottica.

Sono ammessi unicamente grossi calibri (dal .222 Rem in su).

2)Semiauto:

La gara consiste in 6 esercizi a 100 m per un totale di 25 colpi. Tra un esercizio e l'altro verranno spiegate passo a passo le prove da eseguire.

Sono ammesse tutte le armi semiautomatiche a canna rigata di calibro superiore al 222 rem, senza limitazione di peso e ottica.

Sono esclusi cal. 22 LR e simili

Munizioni:

possono essere impiegate cartucce commerciali o ricaricate purché corrispondenti alle norme CIP.

Ogni concorrente è responsabile per qualsiasi danno a cose e/o a persone derivante dall'uso di armi e/o munizioni non controllate dal Banco Nazionale di Prova.

Le munizioni potranno anche essere acquistate presso il campo di tiro. Siete invitati a contattare la segreteria del poligono per verificare disponibilità e marca del calibro desiderato.

Prove categoria Sniper:

Esercizio nr. 1 “Colpo a freddo”(1 Colpo)

Distanza: 100 m

In piedi, arma con colpo inserito in finestra di caricamento o caricatore e appoggiata sul bipiede. Al via il tiratore avrà 12 secondi di tempo per girare una carta guardarne il colore e colpire il palloncino corrispondente al colore sorteggiato.

Punteggio

- 10 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- -10 per per ingaggio del colore sbagliato

Esercizio nr. 2 “Non ti muovere”(4 Colpi)

Distanza: 100 m

In piedi arma appoggiata sul bancone con il solo ausilio del bipiede, al via il tiratore avrà a disposizione 4 min di tempo per ingaggiare 4 figure.

Punteggio

- 5 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verranno assegnati solo 5 pt.

Esercizio nr. 3 “Fast and Furious”(5 Colpi)

Distanza: 100 m

In piedi arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto posteriore al via il tiratore avrà a disposizione 1.30 min di tempo per ingaggiare 5 figure.

Punteggio

- 5 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verranno assegnati solo 5 pt.

Esercizio nr. 4 “Bianco e Nero” (5 Colpi)

Distanza: 100 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare 5 figure.

Punteggio

- 5 pt. per bersaglio colpito (zona nera);
- -5 pt. Per bersaglio attinto nella zona bianca (colpo che tocca zona bianca);
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite;
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verranno assegnati solo 5 pt.

Esercizio nr. 5 “Conosci i tuoi limiti” (5 Colpi)

Distanza: 100 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare dal più grande al più piccolo 5 cerchi di dimensione e punteggio diverso. Il tiratore potrà decidere quanti bersagli ingaggiare e quando fermarsi. Un bersaglio sbagliato annulla anche il punteggio del bersaglio precedente.

Punteggio

- Punti corrispondenti alla zona del bersaglio che si è deciso di ingaggiare
- Un bersaglio sbagliato annulla anche il punteggio del bersaglio precedente.
- In caso di un bersaglio saltato i colpi successivi verranno annullati;
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio questo verrà annullato e la prova terminerà.

Esercizio nr. 6 “Precisione Assoluta” (5 Colpi)

Distanza: 100 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare 5 figure (un colpo per figura).

Punteggio

- Punti corrispondenti alla zona del bersaglio che si è deciso di ingaggiare
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite

- Se il colpo tocca la linea verrà sempre assegnato il punto superiore;
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verrà assegnato il punteggio massimo di un solo colpo;

Esercizio nr. 7 “Colpo a freddo”(1 Colpo)

Distanza: 200 m

In piedi, arma con colpo inserito in finestra di caricamento o caricatore e appoggiata sul bipiede. Al via il tiratore avrà 12 secondi di tempo per girare una carta guardarne il colore e colpire il palloncino corrispondente al colore sorteggiato.

Punteggio

- 10 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- -10 per per ingaggio del colore sbagliato

Esercizio nr. 8 “Non ti muovere”(4 Colpi)

Distanza: 200 m

In piedi arma appoggiata sul bancone con il solo ausilio del bipiede, al via il tiratore avrà a disposizione 4 min di tempo per ingaggiare 4 figure.

Punteggio

- 5 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verranno assegnati solo 5 pt.

Esercizio nr. 9 “Fast and Furious”(5 Colpi)

Distanza: 200 m

In piedi arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto posteriore al via il tiratore avrà a disposizione 1.30 min di tempo per ingaggiare 5 figure.

Punteggio

- 5 pt. per bersaglio colpito
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio verranno assegnati solo 5 pt.

Essercizio nr. 10 “La piramide” (5 Colpi)

Distanza: 200 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare 1 figura con 5 cartucce.

Punteggio

- Punti corrispondenti alla zona del bersaglio colpita.
- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite;
- Il colpo sarà considerato valido se tocca la linea del bersaglio.

Esercizio nr. 11 “Conosci i tuoi limiti” (5 Colpi)

Distanza: 200 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare dal più grande al più piccolo 5 cerchi di dimensione e punteggio diverso. Il tiratore potrà decidere quanti bersagli ingaggiare e quando fermarsi. Un bersaglio sbagliato annulla anche il punteggio del bersaglio precedente.

Punteggio

- Punti corrispondenti alla zona del bersaglio che si è deciso di ingaggiare
- Un bersaglio sbagliato annulla anche il punteggio del bersaglio precedente.
- In caso di un bersaglio saltato i colpi successivi verranno annullati;
- In caso di due colpi sullo stesso bersaglio questo verrà annullato e la prova terminerà.

Esercizio nr. 12“Precisione Assoluta” (5 Colpi)

Distanza: 200 m

Seduti arma appoggiata sul bancone con l'ausilio del bipiede e di un sacchetto, al via il tiratore avrà a disposizione 5 min di tempo per ingaggiare 1 figura con 5 cartucce. La rosata migliore in termini di ampiezza sarà valida ai fini della classifica in caso di pareggio finale.

Punteggio

- Punti corrispondenti alla zona del bersaglio colpita.

- 0 pt. per mancato ingaggio o per ingaggio fuori tempo limite
- Se il colpo tocca la linea verrà sempre assegnato il punto superiore;

Prove categoria Semiauto:

Esercizi dal 7 al 12

Distanza: 100 m

Non sarà necessario l'utilizzo del bipiede ma verrà utilizzato un appoggio fornito dall'organizzazione.

Costi:

L'iscrizione ha un costo di 55€ e comprende:

- il turno di gara con attestato di partecipazione, il pranzo e alcuni gadgets
- premiazione per i primi 5 classificati di ogni categoria.

Come partecipare:

L'iscrizione alle gare va effettuata versando entro il 19 Giugno un anticipo di 20€ nelle seguenti modalità:

- a mano presso il campo di tiro Le Tre Piume
- contattando via email il seguente indirizzo per gli accordi del caso: snipercupitlia@gmail.com
- contattando via whatsapp il seguente numero: 3407772528

I restanti 35€ verranno versati direttamente sul campo il giorno della gara.

Il tiratore potrà comunicare il giorno ed il turno in cui desidera effettuare la prova (salvo che questo non sia già occupato).

In caso di mancata presentazione alla gara l'anticipo non verrà restituito in quanto utile a coprire le spese della struttura che ospita la prova.

Rientri

I rientri costeranno **15€** l'uno, sarà possibile effettuarne un numero illimitato ma solo per divertimento.

Il rientro sarà consentito solo a condizione che vi siano linee libere considerando che verrà data precedenza ai tiratori che devono ancora effettuare la prima prova di gara.

I rientri effettuati non avranno NESSUN valore ai fini della classifica solo La Prima prova effettuata sarà considerata valida per la gara.

OneShot!!!

Note importanti regolamento:

In caso di iscrizioni in eccesso alle 16 consentite ad ogni turno di gara verrà data precedenza a chi non ha ancora effettuato la prima prova.

Nella categoria Sniper le linee di tiro da assegnare ai partecipanti verranno sorteggiate e di conseguenza, anche la distanza con la quale si inizierà la prova.

Il tiratore iscritto alla categoria semiauto inizierà la sua prova in base al sorteggio.

Linee dalla 1 alla 8 100m. Linee dalla 9 alla 16 200m.

Tutti gli appoggi posteriori saranno forniti dall'organizzazione.

Non è consentito l'uso di giacche da tiro e guanti di qualsiasi tipo.

La distanza del bersaglio sarà 100 e 200 m. e non sarà possibile tarare l'arma sul posto il giorno della gara.

Il tempo totale della gara sarà di circa 2.10 h (pause comprese).

Sono ammessi tutti i tiratori muniti di porto di fucile in corso di validità.

Gli appartenenti alle F.F.O.O. potranno gareggiare esibendo la tessera di riconoscimento personale.

Ciascun partecipante nel sottoscrivere l'iscrizione si assume ogni responsabilità conseguente la prova di tiro, alla veridicità dei dati dichiarati nel modulo di iscrizione, ed è tenuto a prendere visione del presente regolamento e delle norme presenti nel campo di tiro, pena esclusione dalla manifestazione, sollevando con ciò l'organizzazione da ogni responsabilità civile e/o penale.

L'organizzazione si riserva in qualsiasi momento di verificare le armi

I tiratori che utilizzeranno carabine semiautomatiche dovranno fare in modo che l'espulsione dei bossoli non infastidisca gli altri concorrenti.

Le armi dovranno essere trasportate scariche ed in custodia fino alla postazione assegnata e rimesse in custodia scariche prima di lasciare la linea di tiro.

Al termine di ogni prova di tiro e durante la spiegazione del l'esercizio successivo le armi dovranno restare appoggiate sul bipiede e sul sacchetto posteriore con otturatore aperto. Durante il cambio bersaglio le carabine nella stessa condizione verranno riposte nella custodia o appoggiate alle rastrelliere presenti.

Ogni tiratore è responsabile: della custodia della propria attrezzatura, e del proprio comportamento riguardante il trasporto e maneggio delle armi sul

campo di tiro durante tutta la manifestazione. Sollevando da ogni responsabilità civile e penale le organizzazioni da danni a persone e cose causati dalla sua negligenza.

Coloro dimostrassero comportamenti in contrasto con le basilari norme di sicurezza saranno allontanati dal campo di tiro e nei casi più gravi segnalati alle autorità competenti.

Nell'area di tiro non sarà ammessa la presenza d'estranei al di fuori dei tiratori impegnati nella prova di tiro e del personale addetto alla sorveglianza.

È facoltà insindacabile dell'organizzazione di prendere, nel corso della prova, qualsiasi decisione e/o, apportare modifiche al programma per il buon svolgimento della manifestazione o per la sicurezza, rispettando il regolamento.

In caso di guasti e/o inceppamenti il concorrente dovrà provvedere in proprio al ripristino del funzionamento e riprendere la gara. Non saranno concesse proroghe o ripetizioni.

E' facoltà del Direttore di Gara allontanare dallo stand di tiro quei concorrenti che, con il loro comportamento, dovessero mettere a repentaglio la loro sicurezza o quella degli altri tiratori.